

Diseñar un sitio web adaptable que  
permite a los padres dejar y recoger a  
sus hijos en el kínder de forma segura

---

Leonel Castañeda Alvarez

# Descripción del proyecto



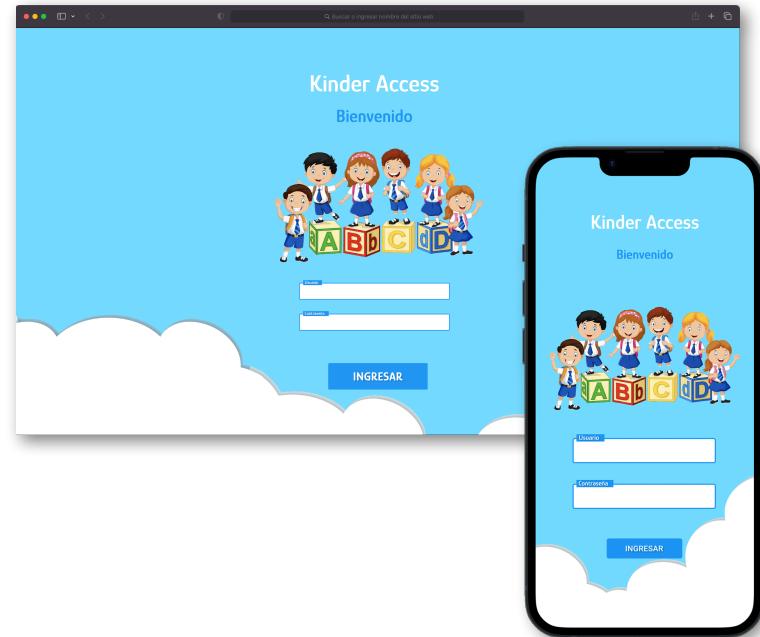
## El producto:

El Kínder es una etapa de la vida en la que los pequeños acuden a adquirir conocimientos que marcaran el rumbo de sus vidas. También es una etapa temprana en que se separan por un tiempo de sus padres y que mejor saber que van a estar bien cuidados y encontraran a sus padres al termino de clases.



## Duración del proyecto:

30 de agosto de 2023 a 03 de octubre de 2023



# Descripción del proyecto



## El problema:

Diseñar una herramienta que les permita saber tanto a los maestros como a los tutores del niño quien está autorizado para recogerlo a la salida.



## El objetivo:

Elaborar un sitio web adaptable a que les permita registrar a las maestras desde que ingresa un niño al kínder, hasta la salida de este y asegurarse que la persona que lo recoja está autorizado por el parent o tutor.

# Descripción del proyecto



## Mi rol:

Diseñador Ux, encargado de diseñar y programar el sitio web desde el inicio hasta la entrega.



## Responsabilidades:

Investigación de usuario.  
Construcción de esquemas en papel y digitales.  
Desarrollo de prototipos de baja y alta fidelidad.  
Plan de investigación de UX.  
Estudios de usabilidad.  
Conducir entrevistas.

# Comprendiendo al usuario

- Investigación de usuario
- Personas
- Planteamiento del problema
- Mapa de recorrido del usuario

# Investigación de usuario: resumen



Al sintetizar la investigación de usuario a través de un mapa de empatía logre identificar que tanto los maestros como los padres o tutores les preocupa la seguridad de los niño a la hora de salida, esto es por que en ocasiones acude otra persona por el niño ya sea un familiar o un vecino que el maestro no identifica y por tal motivo debe comunicarse con el padre para corroborar dicha situación.

También se identifico que el método que se viene usando para llevar ese control través de una credencial tanto para el parent como para el niño en un principio funciona pero se deja de usar pasado algún tiempo en el que el maestro ya identifica a los padres o tutores que irán por el niño a la hora de la salida.

# Investigación de usuario: puntos débiles

1

## Procedimiento ágil

El proceso tanto de entrada como de salida del menor se debe realizar en el menor tiempo posible para dar prioridad a la enseñanza del menor.

2

## Olvidan identificación

El método usado a la fecha es un gafete que se le proporciona al menor y al padre para saber que el puede recogerlo. Sin embargo ocurren muchos olvidos de estas identificaciones.

3

## Poco control de tutores autorizados

Si un tutor tiene algún inconveniente en recoger al menor en ocasiones envía por al a alguien no autorizado lo que implica que el maestro pierda tiempo en corroborar este hecho.

# Personas: Angelica Ibarra

## Planteamiento del problema:

Angelica es un maestra de preescolar. Su objetivo es brindar una educación de calidad a los alumnos. Sin embargo su principal frustración es el poco control al termino del día cuando recogen a los niños.

Para ella la seguridad del menor es su prioridad.



**Angelica Ibarra**

**Edad:** 40 años

**Educación:** Lic en Educación

**Preescolar**

**Ciudad natal:** Jalisco

**Familia:** Soltera

**Ocupación:** Maestra

*“La prioridad en mi trabajo es el bienestar y la educación de los niños”*

## Objetivos

- Obtener los mejores resultados en el proceso de aprendizaje de los niños.
- Brindar un buen ambiente en el aula.
- Dar seguridad a los padres de que sus hijos están bien.

## Frustraciones

- Carencia en el presupuesto para materiales didácticos.
- No tener un buen control de quien recoge al niño al término de la clase.
- Medias de seguridad deficientes.

Angelica es una maestra de preescolar que trabaja toda la semana en un kinder. Ella se traslada aproximadamente una hora de su casa hasta su trabajo. Durante su tiempo con los niños disfruta enseñarles nuevas cosas y a su vez reforzar las ya aprendidas.

A Angelica le gustaría poder tener una herramienta que le permita contar con un mayor control al momento en que los padres o tutores recogen a los niños , esto con el fin de brindarles tanto a los padres como a los niños mayor seguridad.

# Mapa de recorrido de usuario

Dentro del siguiente mapa de recorrido podemos observar todas las acciones que lleva a cabo Angelica para poder cumplir con su objetivo que es asegurarse que un parent o tutor este autorizado para recoger a uno de sus alumnos.

## Persona: Angelica Ibarra

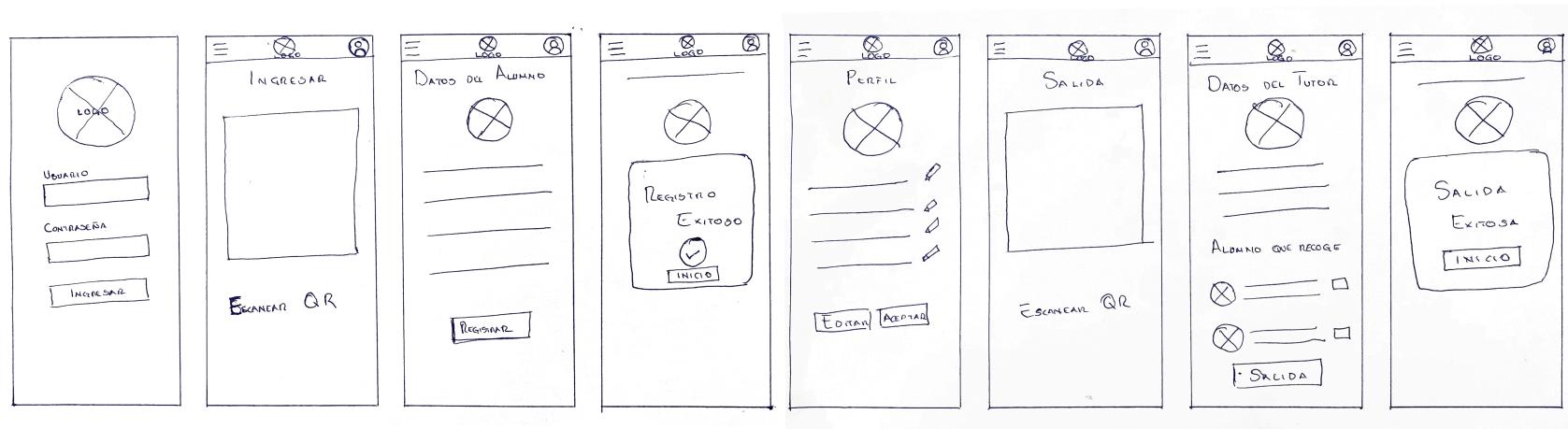
Objetivo: Disponer de una herramienta que le permita saber que parent o tutor puede recoger a que niño del kinder.

ACCIÓN	Registrar a los alumnos	Registrar los padres o tutores del niño	Al ingreso al kinder registrar que alumno acudió a clases	A la salida verificar que el parent o tutor coincida con los registros	Registrar salida del niño
LISTA DE TAREAS	A. Crear una relación de los alumnos inscritos en el grupo. B. Asignar a un grupo y a un maestro.	A. Crear otra relación que identifique que padres o tutores pueden recoger al niño.	A. Registrar el ingreso del alumno a la escuela.	A. Buscar en los registros al parent que acude por el niño.	A. Registrar quien se llevo al niño.
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	Emoción por que son los alumnos que asistirán con el maestro.	Frustración ya que son muchos registros y el proceso puede llegar a ser lento.	Felicidad por que son los niños que acuden a clase día a dia.	Preocupación al saber si acudirá la persona correspondiente.	Satisfacción producida por saber que los niños llegaran con bien a su hogar.
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Solicitar los datos mas esenciales del niño.		Reporte de los alumnos que no estan acudiendo a clase.		

# Comenzando el diseño

- Esquemas de pagina en papel
- Esquemas de pagina digitales
- Prototipo de baja fidelidad
- Estudio de usabilidad

# Esquemas de pagina en papel (versión móvil)

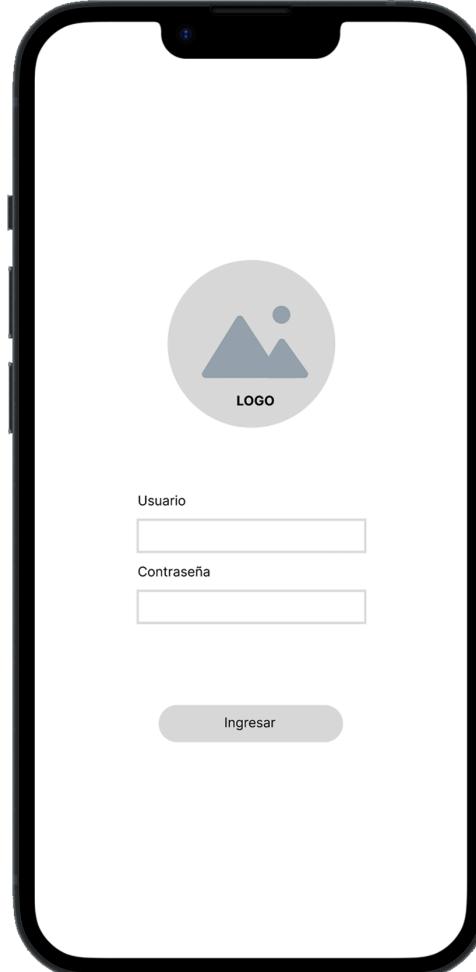


Esquemas diseñados en principio para plataforma móvil ya que el proyecto se pretende utilizar en celulares para una mayor comodidad. Estos esquemas son el **resultado del proceso de empatizar, definir y por ultimo idear las posibles soluciones al problema.**

# Esquemas de pagina digitales (versión móvil)

El sitio web será responsive pero la particularidad de la versión móvil radica en que será la mas utilizada debido al empleo de la cámara para escaneo del código QR, por este caso inicie el diseño a partir de la versión móvil.

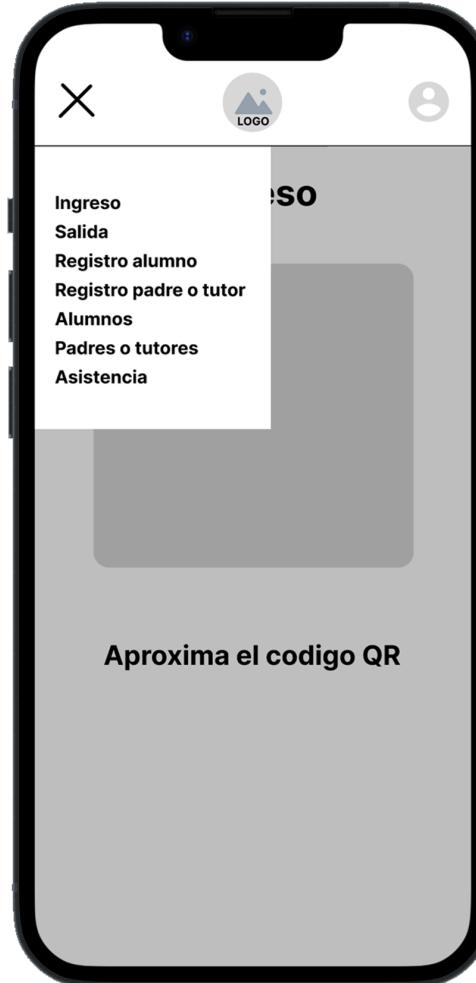
Página de inicio de sesión, el maestro o directivo previamente registrado podría ingresar con su usuario y contraseña.



# Esquemas de pagina digitales (versión móvil)

Menú hamburguesa con las opciones que podría llevar acabo tanto maestros como directivos, para el administrador se crearan mas opciones las cuales aparecerán en el menú desplegable de usuario mas adelante.

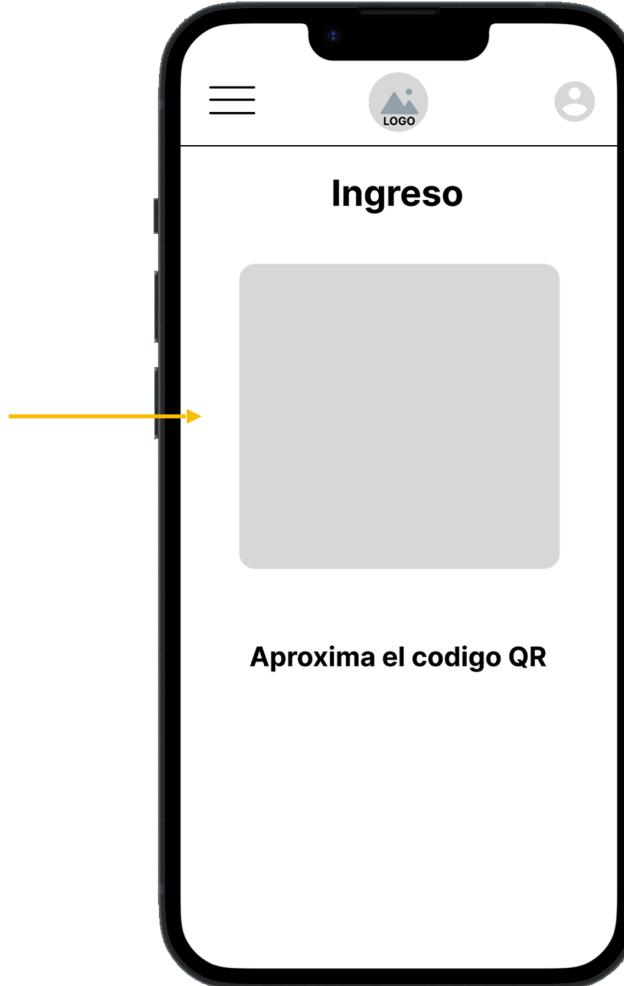
Menú desplegable contiene al opciones correspondientes a la aplicación.



# Esquemas de pagina digitales (versión móvil)

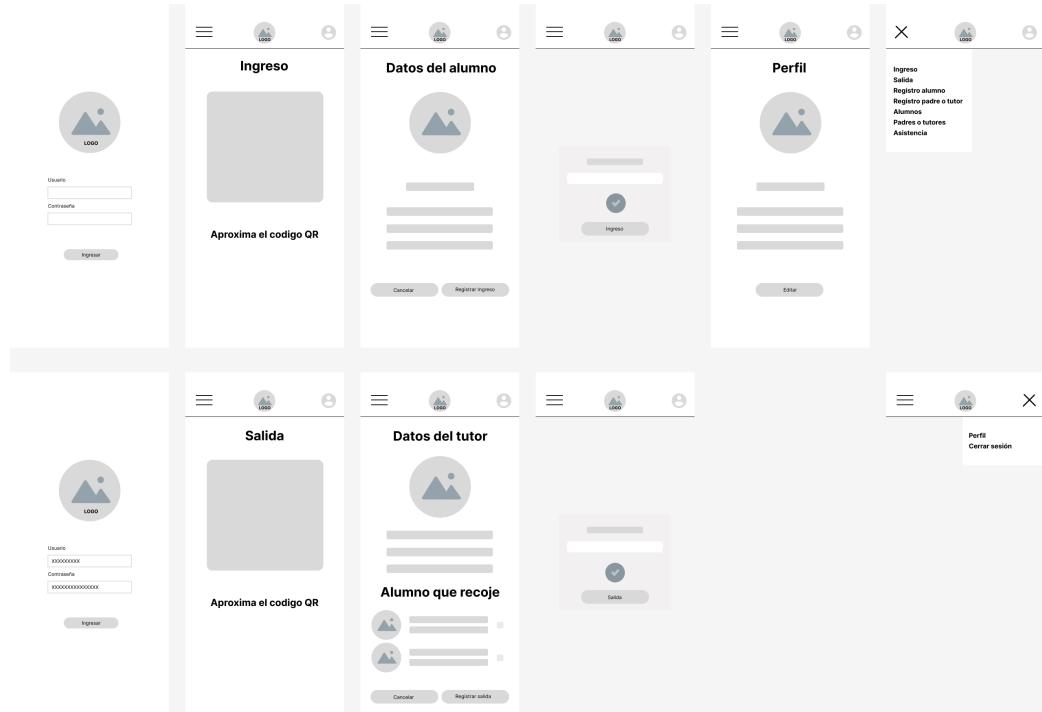
Página principal la cual mostrara en primera instancia la opción de ingreso del menor al kínder ya que con eso se inicia el día.

Muestra la cámara activada para poder escanear el código QR, solo basta aproximar la cámara trasera al código.



# Esquemas de pagina digitales (versión móvil)

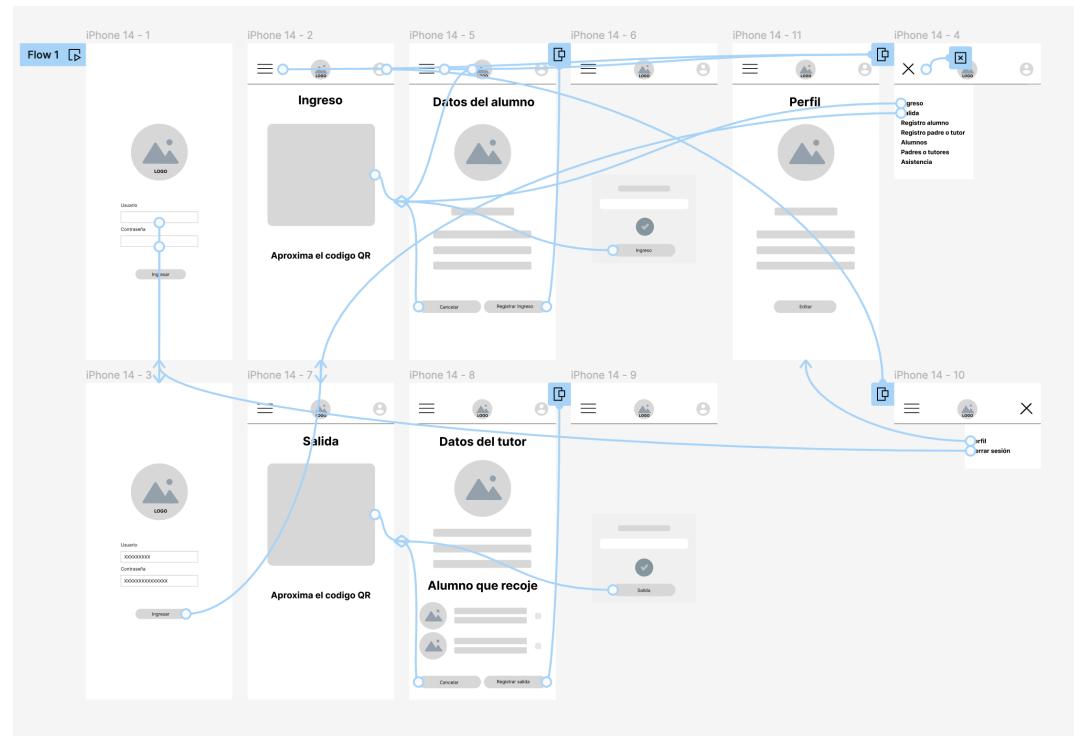
Serie de esquemas de pagina digitales que conforman las pantallas de la aplicación. En el siguiente apartado se muestra el flujo del usuario.



# Prototipo de baja fidelidad (versión móvil)

Conexión del flujo de usuario en el cual puedes ver paso a paso como se completan las acciones de entrada y salida del menor al kínder.

Prototipo de baja fidelidad del sitio móvil [Kinder Access](#).



# Estudio de usabilidad: hallazgos (versión móvil)

Para este estudio se usabilidad contemple maestros y directivos y continuación muestro los hallazgos para la versión móvil.

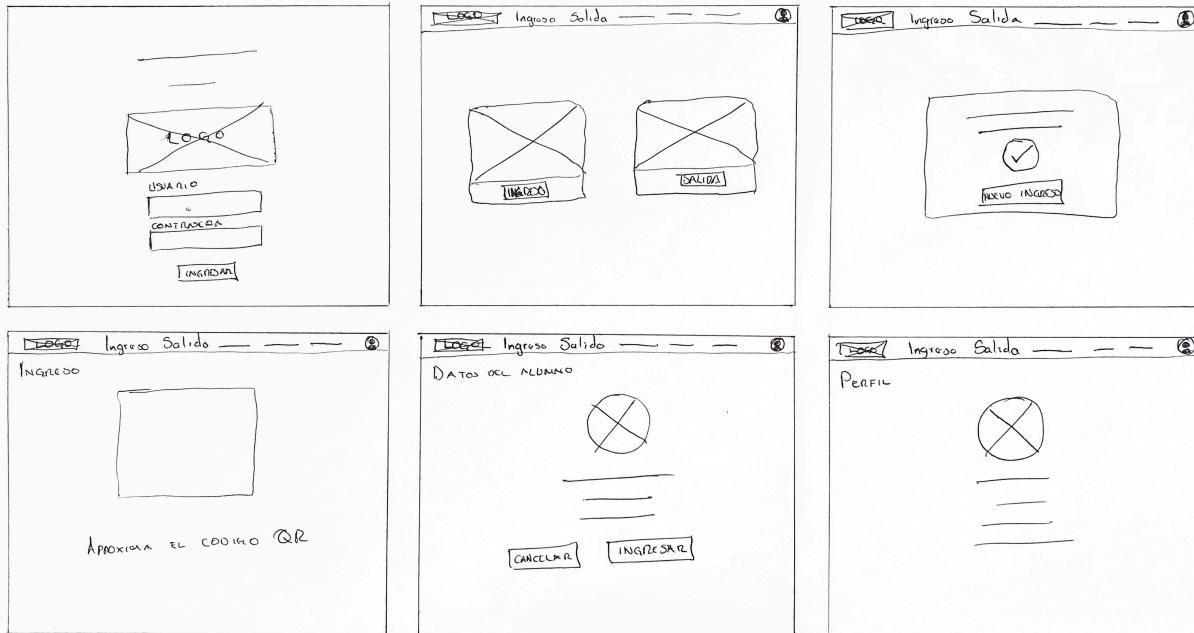
## Primer estudio: hallazgos

- 1 En la pagina de inicio de la aplicación me recomendaron agregar las dos acciones importantes: el ingreso y salida del menor.
- 2 Para el escaneo del código QR se observo que para los participantes era necesario poder visualizar ese proceso y no solo un cuadrante gris.

## Segundo estudio: hallazgos

- 1 Por el momento no se encontraron hallazgos en estos 2 procesos, se seguirán desarrollando las demás opciones y posterior a esta se hará otro estudio de usabilidad.

# Esquemas de pagina en papel (versión web)

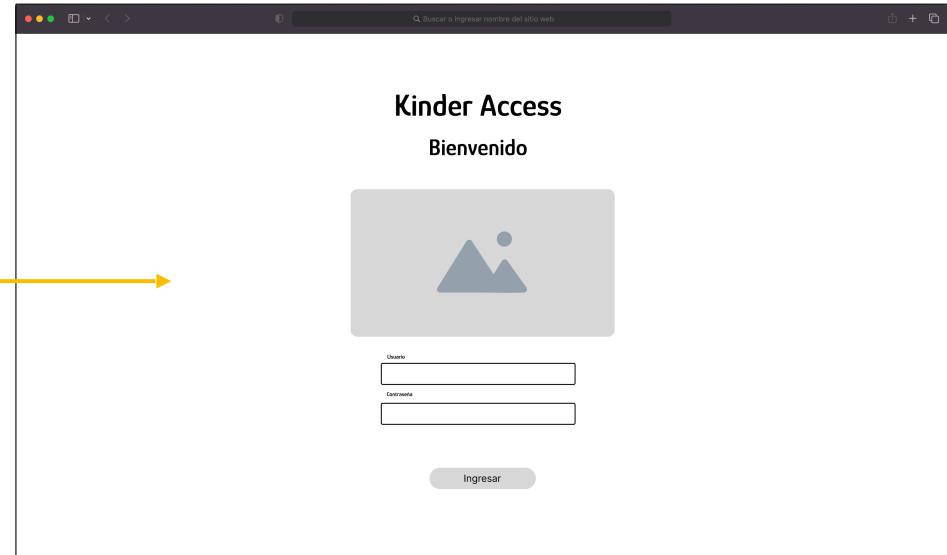


Principales esquemas para la versión móvil, aunque no esta contemplado usar la aplicación bajo esta plataforma es **importante diseñarla y programarla para brindar otra alternativa al usuario**.

# Esquemas de pagina digitales (versión web)

Como resultado de la investigación de usuario y del proceso de construcción de ideas; construí los esquemas digitales en Figma. En el presente esquema se muestra la pagina de inicio de sesión, podrán entrar maestros y directivos del kínder.

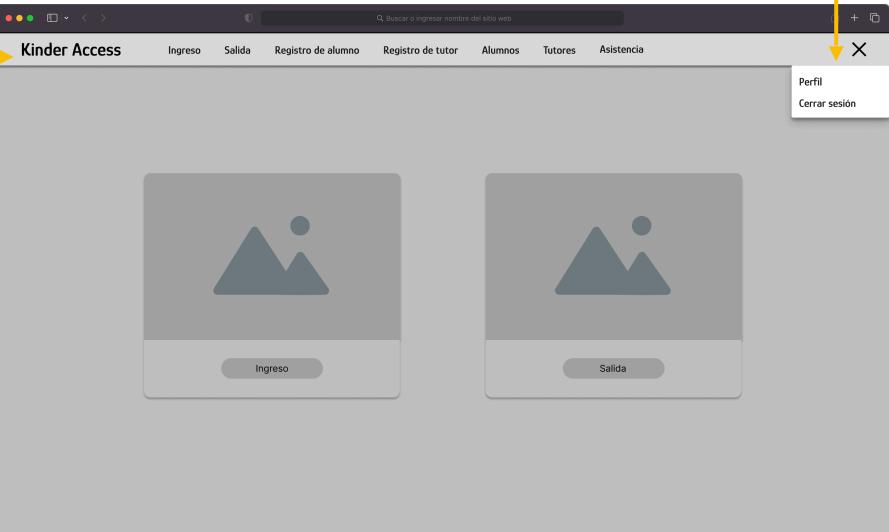
Será un sitio solo únicamente para acceso a personal del kínder. Para obtener un usuario y contraseña se dará de alta en el dashboard de administrador.



# Esquemas de pagina digitales (versión web)

Barra de navegación con opciones tanto para maestros como administrativos. Para el caso de administrativos tendrá mas opciones en el menú desplegable en el cual podría dar de alta a maestros para generar su usuario y contraseña entre otras tareas.

Menú para la selección de diferentes procesos

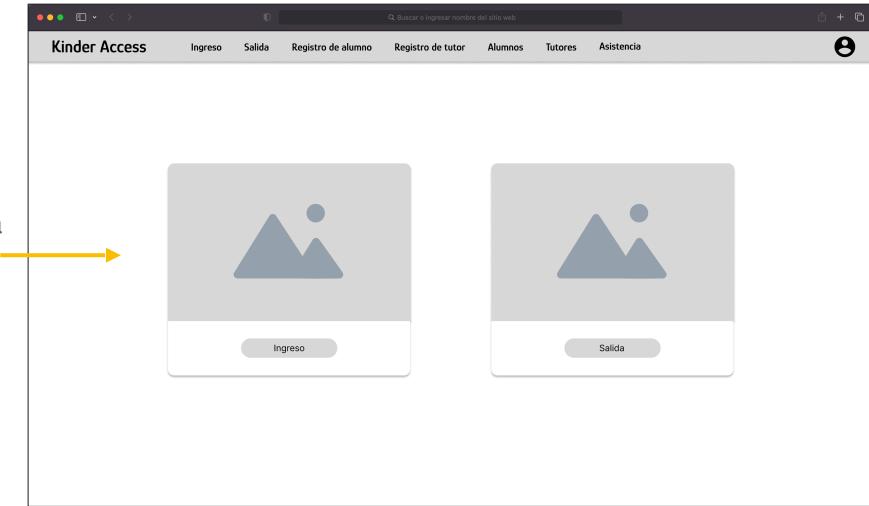


Menú desplegable en el icono de usuario el cual mostrara opciones dependiendo si es maestro o administrativo

# Esquemas de pagina digitales (versión web)

Página de inicio en la cual se muestran los dos procesos de mayor uso, la entrada y la salida de los niños del kínder. Debido a la limitante del tiempo en el proceso de ingreso y salida es de suma importancia localizar de manera rápida estas opciones.

Cards que muestra el proceso de entrada y salida en la página principal



# Esquemas de pagina digitales (versión web)

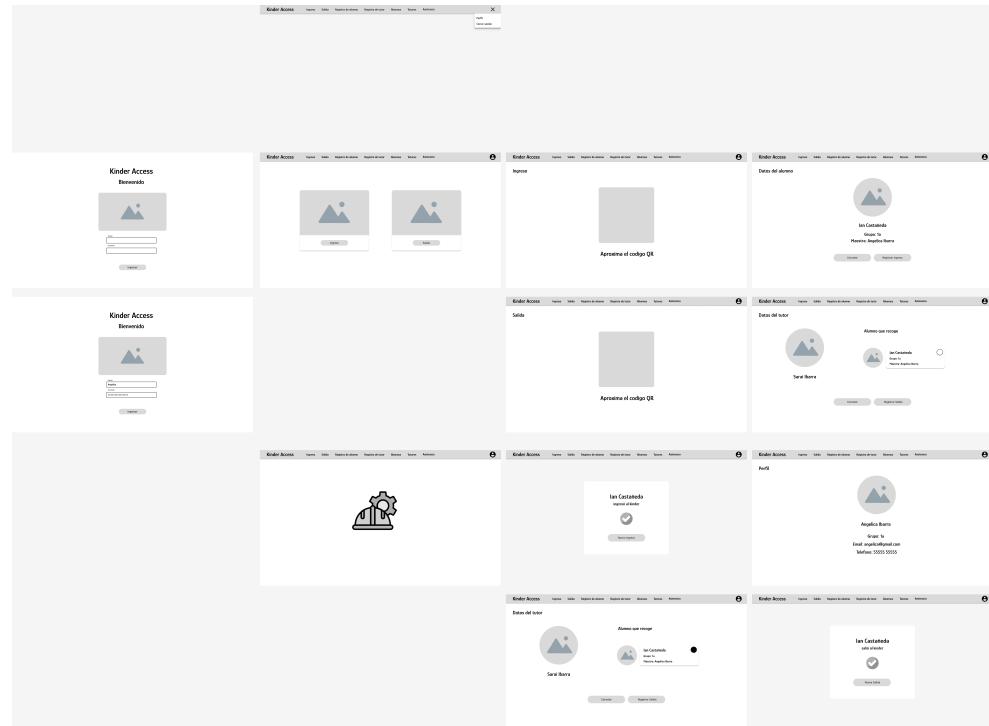
Tanto para el proceso de ingreso y de salida del Kínder primero el niño deberá portar su gafete con un código QR que la maestra escaneara para registrar el ingreso. A la salida el tutor deberá presentar su código QR para dar salida al menor.

En la pagina de ingreso como en la de salida se activa la cámara del dispositivo para escanear el código QR.



# Esquemas de pagina digitales (versión web)

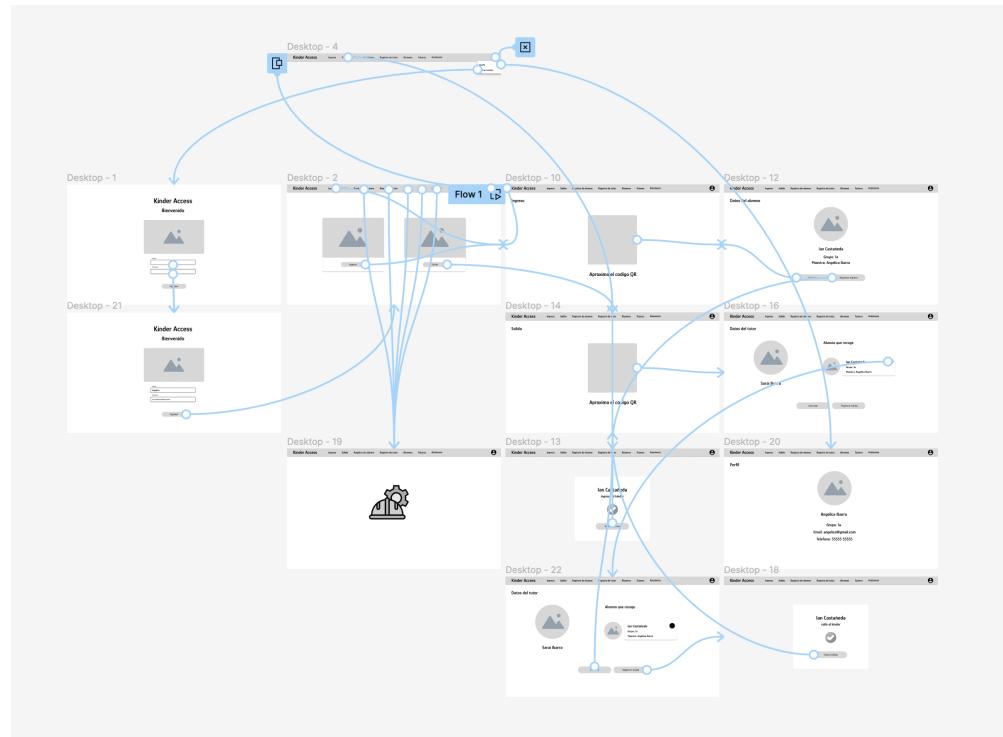
Te presento todos los esquemas digitales que se desarrollaron cabe señalar que se seguirá iterando dependiendo de las necesidades de los maestros y directivos. Para este caso de estudio se contemplan los procesos de entrada y salida del menor.



# Prototipo de baja fidelidad (versión web)

La construcción del prototipo de baja fidelidad muestra el flujo que el usuario debe llevar a cabo para poder dar ingreso y salida del menor.

Prototipo de baja fidelidad del sitio web [Kinder Access](#).



# Estudio de usabilidad: hallazgos (versión web)

Para la versión web al no ser la versión que mas se usara se observo que realmente no se puso tanta atención en ella pero para mi fue de suma importancia observar el comportamiento y puede detectar un hallazgo.

## Primer estudio: hallazgos

- 1 Al igual que en la versión móvil para los usuarios es importante visualizar el código QR y no solo el cuadrante gris.

## Segundo estudio: hallazgos

- 1 Ningún hallazgo, solo cabe mencionar que al haber realizado primero el estudio de usabilidad en la versión móvil logre iterar la versión web para presentar mejoras.

## Perfeccionando el diseño

- Mockups
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

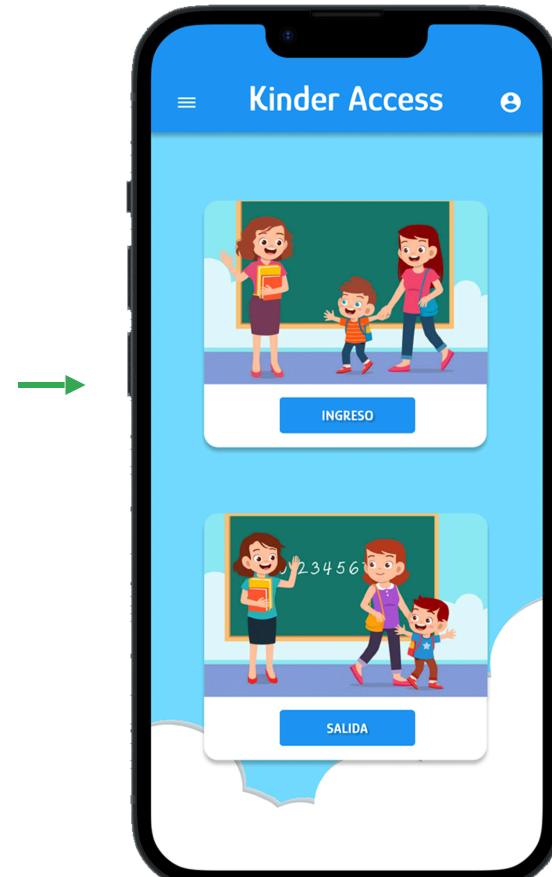
# Mockups (versión móvil)

Para resolver el hallazgo del estudio de usabilidad opte agregar a la pagina de inicio las **opciones de Ingreso y Salida** que son las mas utilizadas.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



# Mockups (versión móvil)

Para el segundo hallazgo se agrego la opción de **visualizar el código QR** para que el usuario no solo observara el cuadrante de la cámara sino el resultado de escanear dicho código.

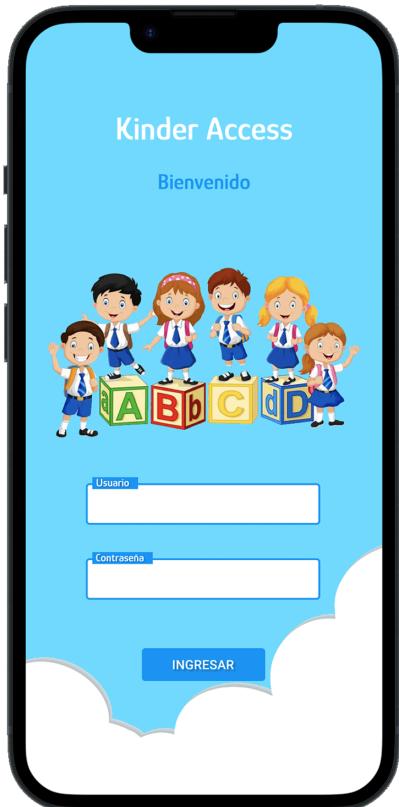
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



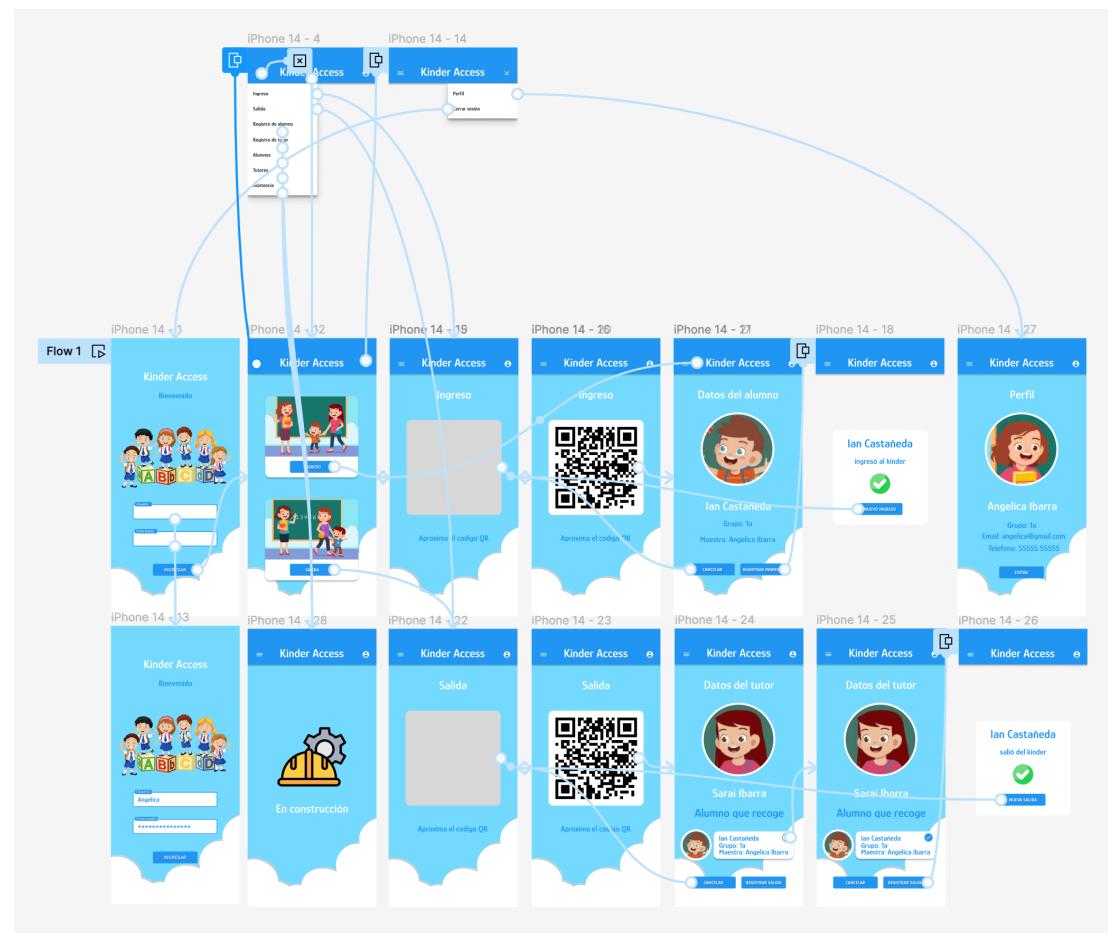
# Key Mockups (versión móvil)



# Prototipo de alta fidelidad (versión móvil)

Resultado del prototipo de alta fidelidad muestra los flujos de usuario para el ingreso y salida de un niño del kínder.

Prototipo de alta fidelidad del sitio móvil [Kinder Access](#).



# Consideraciones de accesibilidad (versión móvil)

1

De igual forma agregar etiquetas alt a las imágenes para lectores de pantalla que ayudan a las personas con debilidad visual.

2

Paleta de colores enfocada en la accesibilidad y al contexto del proyecto.

3

Fuente y componentes visualmente atractivos.

# Mockups (versión web)

Para la versión web de dicha aplicación se contempló la construcción para uso esporádico, sin embargo también se puede realizar todo el proceso en esta versión. El único hallazgo fue la visualización del código QR.

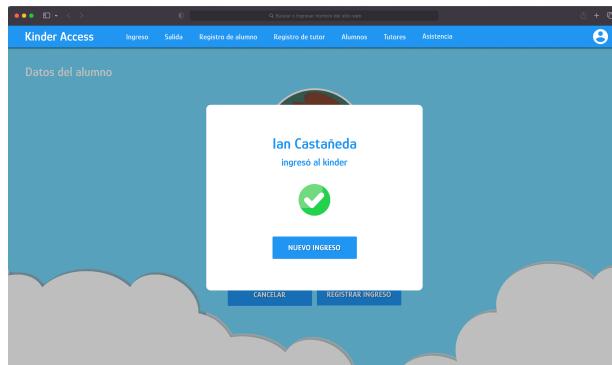
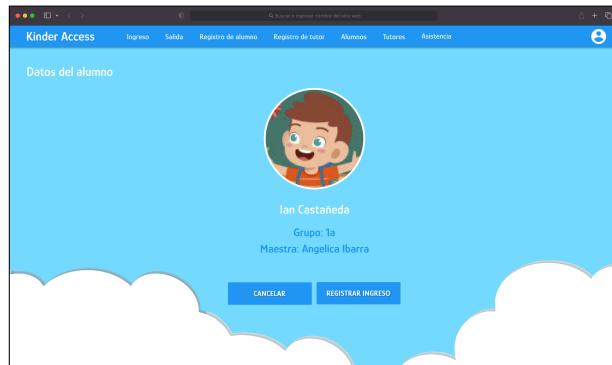
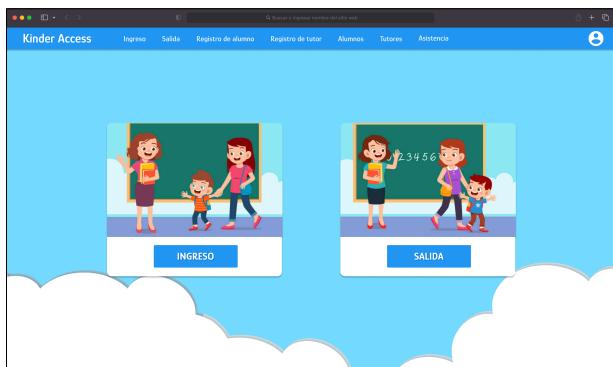
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



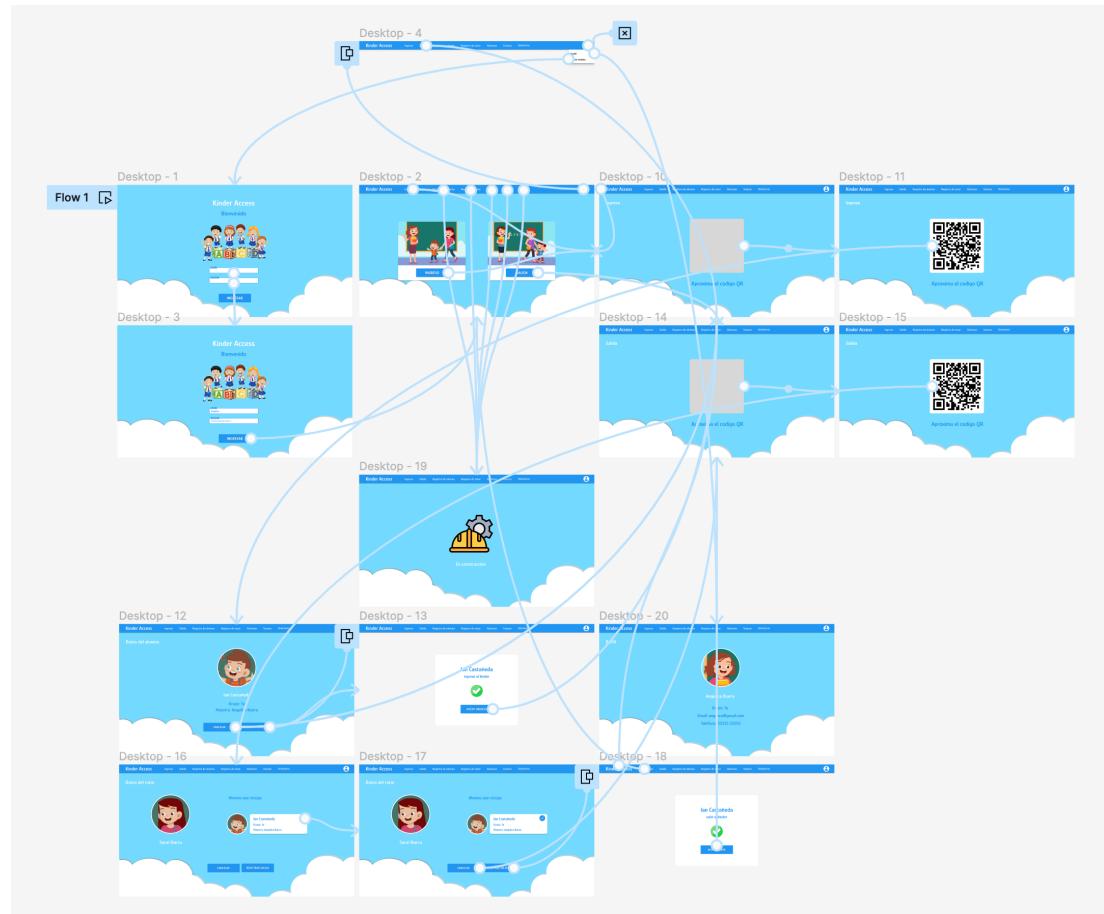
# Key Mockups (versión web)



# Prototipo de alta fidelidad (versión web)

Este prototipo me ayudo a comprender que aun cuando el usuario vaya a ocupar una versión, es importante brindar otra alternativa.

Prototipo de alta fidelidad del sitio web [Kinder Access](#).



# Consideraciones de accesibilidad (versión web)

1

Agregar etiquetas alt a las imágenes para lectores de pantalla.

2

Paleta de colores enfocada en la accesibilidad y al contexto del proyecto.

3

Aun cuando se cuenta con mayor espacio de diseño recomiendo no saturar de ilustraciones o información, esto con la finalidad de hacerlo mas simple de ocupar y no distraer el proceso que es lo que importa.

# Avanzando

- Para llevar
- Siguientes pasos

# Para llevar



## Impacto:

Esta aplicación basada en la web tendrá una gran utilidad ya que brindara seguridad tanto a los maestros, tutores y por supuesto al menor que acude al kínder con el único objetivo de aprender.

## Cita de la retroalimentación de un usuario:

*“Una herramienta de gran utilidad que ayudara a todo el personal a tener un mejor control de quien puede recoger al niño a la hora de salida”.*



## Lo aprendido:

En este proyecto me desenvolví mejor en las investigaciones de usuario y logre recabar la mayor cantidad de información con el fin de entregar un diseño acorde a las necesidades del usuario. Así mismo voy adquiriendo mas habilidad en este caso en la herramienta Figma, logro realizar los diseños en menor tiempo y esto es muy satisfactorio. Por ultimo aprendi a priorizar el diseño en el dispositivo donde será utilizado, sin descuidar otras alternativas.

# Siguientes pasos

1

Continuar con las demás funcionalidades del proyecto.

2

Realizar tantos estudios de usabilidad como sea necesario.

3

Pasar al proceso de programación y seguir iterando los diseño según surjan nuevas necesidades.

# Vamos a conectar!



Caso de uso para la consigna de “Diseñar un sitio web adaptable que permita a los padres dejar y recoger a sus hijos en el kínder de forma segura”. Este proyecto me surgió por la necesidad de un familiar que trabaja como docente en un kínder y su preocupación es entregar al menor a la hora de salida a la persona autorizada para recogerlo. No solo seguiré trabajando en el diseño, sino que programare dicha aplicación y lo implementare, me entusiasma mucho ya que pienso que agregara gran valor al kínder y que mejor que hacer esta labor social al termino de este certificado.

A continuación de proporciono mis medios de contacto para cualquier comentario u observación.

Email: [leonel\\_1mx@yahoo.com.mx](mailto:leonel_1mx@yahoo.com.mx)  
Website: [portfolio-leoncaal.vercel.app/](https://portfolio-leoncaal.vercel.app/)

Gracias!